

Sport

Michael Galuschka



Dabei sein ist nicht alles dachte sich wohl Eidos – und liefert mit **Sydney 2000** eine überraschend gute Software-Umsetzung der Millenniums-Olympiade ab. Das stimmt mich gleich in zweierlei Hinsicht fröhlich: Erstens habe ich endlich mal wieder ein vernünftiges Sportspiel auf dem Rechner, das nicht von EA Sports stammt. Zweitens scheint es zumindest im Sport-Genre eine Tendenz weg von schludrig umgesetzten Mega-Lizenzen zu geben. Der Grund ist einfach: Wichtige Sport-Lizenzen werden immer teurer, leisten können sich die nur noch die Großen im Business. Und für das viele Geld will man sich keinen Flop leisten – der Schaden für Finanzen und Image könnte beträchtlich sein.

Qualität setzt sich durch Deshalb bleibt Eidos gar nichts anderes übrig, als bei den Entwicklern auf ein gutes Spiel zu pochen. Eine Sportart oder Veranstaltung mag noch so populär sein – die Software verkauft sich über die Qualität. Das hat vorher schon EA Sports erkannt und bei **Frankreich 98** und **Euro 2000** weltweit einen dicken Reibach gemacht. Hoffen wir mal, dass der erfreuliche Trend so weitergeht – und nicht wieder eine deutsche Nationalmannschaft die Verkäufe hierzulande torpediert.

Sport-Charts

| Platz | Spiel | Genre | Test in | Wertung |
|-------|-----------------------------------|------------|------------|------------|
| 1 | NHL 2000 | Sportspiel | 11/99 | 92% |
| 2 | Fifa 2000 | Sportspiel | 12/99 | 88% |
| 3 | Grand Prix 3 | Rennspiel | 9/00 | 88% |
| 4 | NBA Live 2000 | Sportspiel | 1/00 | 88% |
| 5 | TOCA 2 | Rennspiel | 5/99 | 88% |
| 6 | Anstoss 3 | Manager | 4/00 | 87% |
| 7 | Colin McRae Rally | Rennspiel | 10/98 | 87% |
| 8 | Racing Sim 2 | Rennspiel | 11/98 | 87% |
| 9 | Links LS 2000 | Sportspiel | 1/00 | 86% |
| 10 | Superbike 2000 | Rennspiel | 4/00 | 86% |
| 11 | Kicker Fußball Manager | Manager | 11/99 | 85% |
| 12 | Sega Rally 2 | Rennspiel | 11/99 | 85% |
| 13 | Euro 2000 | Sportspiel | 7/00 | 84% |
| 14 | Need for Speed 5 | Rennspiel | 5/00 | 84% |
| 15 | Grand Prix Legends | Rennspiel | 11/98 | 84% |
| 16 | Rally Masters | Rennspiel | 6/00 | 83% |
| 17 | Nascar Racing 3 | Rennspiel | 12/99 | 83% |
| 18 | Midtown Madness | Rennspiel | 7/99 | 82% |
| 19 | Pro Pinball: Big Race USA | Flipper | 12/98 | 81% |
| 20 | Motocross Madness 2 | Rennspiel | 7/00 | 80% |
| 21 | PGA Championship Golf 2000 | Sportspiel | NEU | 80% |
| 22 | Rally Championship 2000 | Rennspiel | 2/00 | 79% |
| 23 | Pro Pinball: Fantastic Journey | Flipper | 2/00 | 79% |
| 24 | Triple Play 2001 | Sportspiel | 6/00 | 79% |
| 25 | Fußball International 2000 | Sportspiel | 10/99 | 78% |

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen, wie z.B. Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Sport-Inhalt

| | |
|-------------------|-----|
| Sydney 2000 | 114 |
| PGA Championship | |
| Golf 2000 | 117 |

Zwölfkampf down under

Sydney 2000

Olympia ohne Doping, Bestechung, Star-Allüren – auf dem PC ist die Sportlerwelt noch in Ordnung. Nur die Gesundheit Ihrer Tastatur ist ernsthaft gefährdet.



Effektvolle **Kamerawechsel** bei den Replays. Hier kommen die Herren Sprinter mit Karacho in die Hufe. (1024 x 768, D3D)

Wenn alle vier Jahre das olympische Feuer entfacht wird, lodern zugleich die Begleitspiel-Ängste bei leidgeprüften PC-Besitzern auf. Die

spielerische Aufbereitung der 2000er-Olympiade in Sydney ist zum Glück mal wieder von erfreulichem Kaliber. In zwölf Disziplinen kämpfen Sie um

Goldmedaillen und gefährden dabei das Leben von Tastatur und Gamepad: Fast jede Sportart erfordert die abwechselnde Highspeed-Malträtierung von

zwei »Power-Tasten«, um Schwung und Kraft zu sammeln. Je nach Disziplin ist auch sehr exaktes Timing gefragt, um einen guten Sprung- oder Wurfwinkel zu erwischen.

Sport ist Keyboard-Mord

Besondere körperliche Ertüchtigung beschert der Freistil-Wettbewerb. Rund eine Minute Dauertippen ist gefragt, um die Schwimmerin anzutreiben. Ein paar Kalorien verbrennen Sie auch beim Gewichtheben: Unter stetem Tastengetrommel baut Ihr Hantelstemmer Kraft auf. Sobald eine bestimmte Markierung auf der Mucki-Anzeige erreicht ist, wird zwei Mal umgewuchtet. Dann müssen Sie furios hämmern noch ein paar Sekunden durchhalten, bis jeder Schiedsrichter den Versuch als gültig erklärt hat.

Sydney 2000 bietet aber gelegentlich auch Abwechslung von den dominierenden Kraftmeier-Events. Beim Turnspringen der Damen wählen Sie Technik

Die 12 Disziplinen von Sydney 2000



100-Meter-Lauf: Keyboard-Abnutzung in mörderischer Reinkultur.



110-Meter-Hürden: Vor jeder Hürde per Aktionstaste springen.



Speerwurf: Schwungvoll anlaufen und Abwurfwinkel bestimmen.



Hammerwurf: Beim Schleudern ist schnelles Präzisions-Timing gefragt.



Dreisprung: Nach dem rasanten Anlauf wird in Zeitlupe gehopst.



Hochsprung: Pro angepeilter Höhe haben Sie drei Flop-Versuche.



Tontaubenschießen: Leider keine Maussteuerung beim Mini-Shooter.



100-Meter-Freistil: Eine Minute Schnelltippen erfordert Kondition.



Das virtuelle Trainingsprogramm ist so unspannend, wie es aussieht. Doch ohne diese Fleißarbeit in 20 Variationen ist die Qualifikation für den Olympia-Modus auf keinen Fall zu schaffen.

und Schwierigkeit und sorgen durch gutes Timing für geschmeidige Ausführung. Wer mit der Grazie eines Nilpferds ins Wasser platscht, braucht sich nicht über fette Nullen bei der Jury-Bewertung zu wundern. Filigran und hakelig steuert sich der Kajak-Slalom, bei dem Sie bei strammer Strömung mal vorwärts, mal rückwärts durch die Tore eiern. Auch das Tontaubenschießen ist für die Handgelenke erholend. Hier bewegen Sie das hibbelige Fadenkreuz bei Ego-Ansicht.

Im Arcade-Modus messen sich bis zu acht Spieler. Je nach erreichter Leistung winken Punkte; der High-Score-Inhaber wird am Ende zum Gesamtsieger gekürt. Sie können die

Stärke der Computer-Mitstreiter innerhalb der Disziplinen in fünf Stufen einstellen. Für die Gesamtwertung gibt es aber keine Computergegner, was Solospieler etwas enttäuscht. Zusammen mit ein paar Freunden, die sich vor einem PC drängen, kommt dafür gruppendynamische Partystimmung auf. Ein »Sehr gut« in der Multiplayer-Wertung ist aber nicht drin, denn **Sydney 2000** bietet weder Netzwerk- noch Online-Unterstützung.

Ohne Schweiß kein Preis

Um die Motivation für Alleinspieler zu dopen, ersann das Designteam den Olympia-Modus. Hier schleusen Sie pro Disziplin einen Athleten durch ein vier Runden währendes Trainingsprogramm. Das ist so arbeitsintensiv, wie es klingt: Nach der zehnten Laufband-Session fragt man sich nach dem Sinn des Lebens. Haben Sie durch Tastenvergewaltigung im Schüttelfrost-Rhythmus endlich alle zwölf Schützlinge durch die Qualifikation gebracht, lässt sich das Team speichern und auch auf andere PCs übertragen. Die olympischen Endkämpfe sind nicht nur spannender, sondern kurioserweise oft auch leichter als die Vorbereitungsphase.

Die Präsentation hat nicht gerade EA-Sports-Niveau. Das Feuerwerk der läppischen Schlussfeier sieht eher nach Dorfkirchens aus, die deutschen Reporter wie-

Heinrich Lenhardt

Silbermedaille



Der böse Geist von Frank Busemann ist vertrieben, auch Daley Thompson spukt nicht mehr auf meiner Festplatte. Neben den dilettantischen Leichtathletik-Belei-

digungen der letzten Jahre ist Sydney 2000 der reinste Lichtblick. Allzu feinnervige Leibesübungs-Simulationen sollten Sie aber nicht erwarten. Die hemdsärmelige Steuerung orientiert sich am alten Joystick-Brecher Decathlon. Das ist nicht unbedingt originell, aber kurzweilig: Mit ein paar Freunden im Arcade-Modus um Punkte zu hämmern, bringt Laune. Der gut gemeinte Olympia-Modus erweist sich dagegen als langwierig und nervig. Die endlosen Trainingseinheiten sind Tortur pur.

Altmodische Disziplinen

Schade, dass sich die Designer nicht an moderne Olympia-Sportarten wie Mountain Biking oder Beach Volleyball wagten; die konsolige Menüstruktur ist zudem wenig elegant. Derartige Detailmängel sollten echte Sportfans aber nicht vom Kauf abhalten. Denn Sydney 2000 ist die beste Olympia-Simulation auf dem Computer seit den Epyx-Klassikern der 80er Jahre.



Hübsche Motion-Capture-Animationen sorgen für TV-Stimmung. Bei dieser **Siegerehrung** freuen sich zwei der drei kräftigen Schwimmerinnen über ihre Medaillen.



Turnspringen: Deftiger Punktabzug für ungraziöse Wasserbomben.



Gewichtheben: Im richtigen Moment heißt es umwuchten.



Rad-Verfolgung: Erst abwarten, wechseln, dann sprinten.



Kajak-Slalom: Einige Tore werden gegen den Strom durchquert.

Sydney 2000

Genre: Sportspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 8 (an einem PC)
3D-Karten: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, Riva TNT, Riva TNT2, Geforce, Matrox G400, Rage 128

Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Eidos
Festplatte: ca. 6 bis 470 MByte
Spieler: 8 pro Original

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|------------------------|-----------------------------------|
| Pentium II/233 | Pentium II/300 | Pentium II/400 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 16fach CD, 3D-Karte |

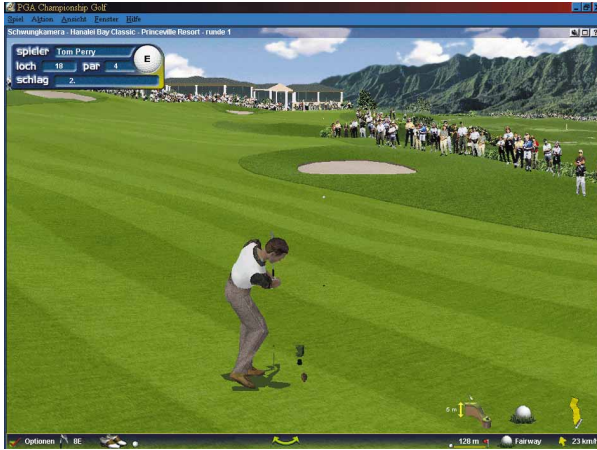
| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Gut |
| Sound | Befriedigend |
| Bedienung | Befriedigend |
| Spieltiefe | Befriedigend |
| Multiplayer | Gut |

Flottes Dutzend für die nächste Olympia-Fete.



PGA Championship Golf 2000

Spielstarkes Golf für Könnner.



Die flüssig animierten Golfer bestehen aus **Polygonen**.

Sierra gehört zu den Herstellern, die eifrig jedes Jahr für Golf-Nachschub sorgen. Im Schatten von **Links** und **Tiger Woods** wurde den bisherigen

Versuchen aber hierzulande nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Das könnte sich mit **PGA Championship Golf 2000** ändern: Hinter der hässlichen Fassade steckt eine Golf-Simulation für Könnner, die in manchen Bereichen Maßstäbe setzt. Highlight ist der motivierende Saisonmodus: Zusammen mit den satten 13 Kursen wird es da so schnell nicht fad. Führend im Genre ist außerdem der Mausschwung, der realistischer als bei jedem Konkurrenten rüberkommt. Wer gern bastelt, darf sich auch am Golfplatz-Architekten versuchen, mit dem Sie gleich komplette Kurse designen können. **MG**

Michael Galuschka

Überraschung

Bei Sierras 2000er PGA-Version wäre ich angesichts der öden Grafik nach fünf Minuten fast eingeschlafen. Um so unvorbereiteter traf mich deshalb kurze Zeit später die Spielspaß-Keule. Eine exakte Steuerung, nachvollziehbare Ballphysik, viele Kurse und ein höchst attraktiver Turniermodus sind die dicksten Pluspunkte dieser Simulation. Und machen sie zur interessantesten Links-Alternative.

PGA Championship Golf 2000

| | | | |
|---------------------|---|--------------------|----------------------|
| Genre: | Sportspiel | Preis: | ca. 80 Mark |
| Anspruch: | Fortgeschrittene, Profis | Hersteller: | Sierra |
| Sprache: | Deutsch | Festplatte: | ca. 60 bis 430 MByte |
| Multiplayer: | Acht (1 PC, LAN, www) | Spieler: | Einer pro Original |
| 3D-Karten: | Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT | | |
| | Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 | | |

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Pentium 166 | Pentium II/266 | Pentium II/300 |
| 32 MByte RAM, 4fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 16fach CD |

| | | |
|-------------|-------------|----------|
| Grafik | Ausreichend | |
| Sound | Gut | |
| Bedienung | Gut | |
| Spieltiefe | | Sehr gut |
| Multiplayer | Gut | |

Grafisch mau, spielerisch überzeugend.

